VISIT…

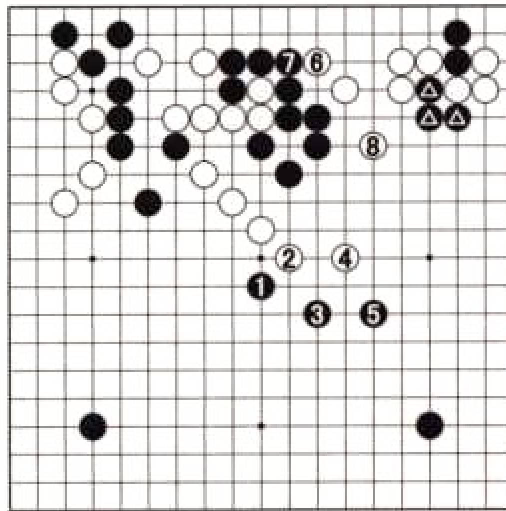
LANZAROTE Caliente.COM

COMO ATACAR

Los ataques ocurren normalmente en el medio juego, pero hay muchas ocasiones en las que las oportunidades de atacar se presentan en la apertura, especialmente en los partidos con handicap. Esto es porque el jugador que recibe handicap inicia el partido con ventaja para que pueda establecer rapidamente posiciones seguras. y las posiciones seguras son la llave de los ataques exitosos. Este es el principio fundamental del ataque:

- ## Atacar desde una posición fuerte

Si las piedras que utiliza en su ataque están débiles, ellas podrían terminar siendo las piedras atacadas. Considere el *Dia. 1*.



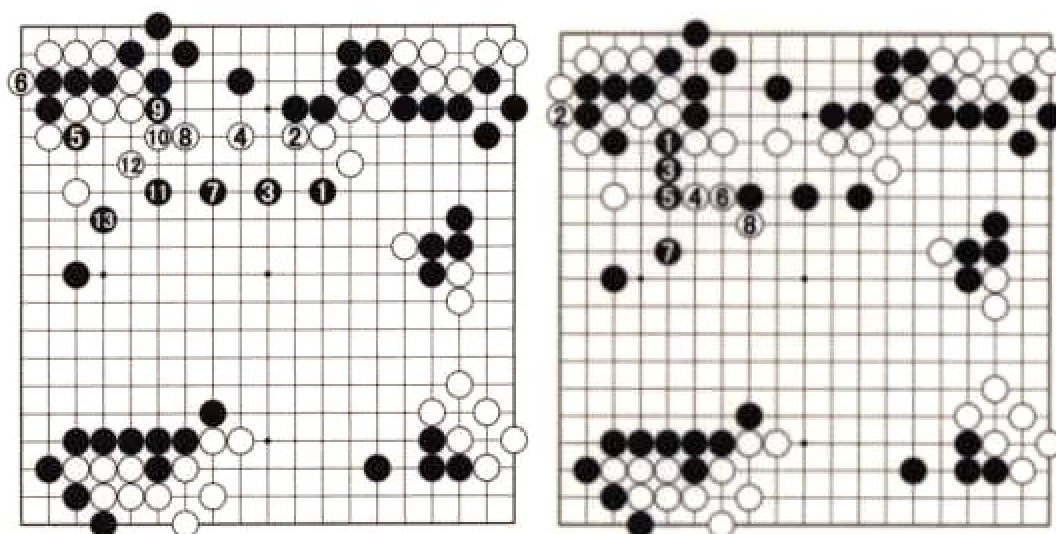
Dia. 1

Negro a colocado un "sombrero" con 1 y se ve como si estuviera construyendo influencia en el centro, mientras fuerza a blanco a correr con 2 y 4. Negro mantiene la presión sobre blanco con 5, pero repentinamente blanco fuerza con 6 y salta hacia 8, separando las pìedras marcadas del grupo de la izquierda. Negro tiene ahora dos grupos débiles, siendo muy difícil reconocer quien es el atacante y quien el atacado. En ambos lados habrá una dura lucha y el resultado está lejos de ser claro. Si negro tuviera una piedra en 8, el ataque con 3 y 5 sería devastador y blanco colapsaría.

Otro importante principio del ataque:

- ## El propósito de un ataque es amenazar las piedras de su antagonista de semejante manera que usted obtenga ganancias, ya sea afianzando un territorio o construyendo influencia.

En otras palabras, no trate de matar las piedras que ataca. Cázelas, presiónelas, atorméntelas, persígalas, pero no invierta ningún gran esfuerzo por matarlas. Si resulta que a su tiempo usted puede matarlas, mejor, peor que éste no sea su objetivo final. El *Dia. 2* es un ejemplo. Negro tiene posiciones fuertes arriba y a la derecha del tablero, las cuales puede utilizar para atacar las 4 piedras blancas de arriba jugando en 1. Blanco inicia la huida con 2, 4 y 8, esperando engancharse con su segura posición en el rincón izquierdo, mientras negro lo presiona con 3 y 7. Note que el valor de cada jugada de blanco es cero. En contraste, negro está construyendo influencia que irradia poder a todo el tablero. Claramente, las jugadas de negro deben ser buenas ! Negro 5 y 9 explotan el aji (amenaza latente) de sus 4 piedras muertas en el rincón, y negro 11 fuerza a blanco a defender en 12. Finalmente, negro juega 13 y su influencia domina el centro y trabaja maravillosamente con su pared en el rincón izquierdo del tablero.



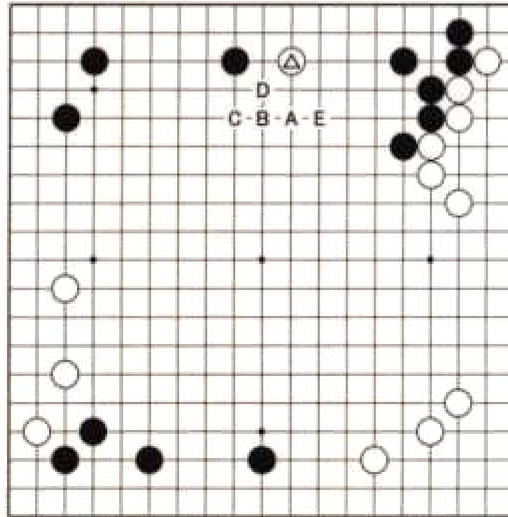
Dia. 2 Dia. 3

Algunos jugadores podrían tentarse e intentar matar las piedras blancas con el atari de Negro 1 seguido por 3 en Dia. 3. pero Blanco amenazaría las piedras negras en la izquierda con 4 y 6, entonces hace forma con 8 después Negro debe defender con 7. Las piedras negras en el centro están ahora débiles y es Blanco quién ha tomado la iniciativa en el centro. Negro 1 y 3 son completamente irrazonables.

Los dos principios enunciados anteriormente, lo irán ayudando en su largo camino a convertirse en jugador efectivo en el ataque. Pero es necesario para esto aprender muy bien algunas técnicas básicas de ataque.

Atacando con sombreros y saltos de caballo

Dos de las más comunes técnicas de ataque son los sobreros y los movimientos de caballo o saltos de caballo. Nosotros ya hemos visto ejemplos de éstos en Dia. 1, a saber, Negro 1 y 3 (los dos son movimientos buenos, pero Negro 5 no debe jugarse ahí). Mire el Dia. 4.



Dia. 4

Blanco ha entreado en territorio hostil jugando la piedra marcada. Negro puede sacar clara ventaja si ataca correctamente. Las mejores candidatos a jugarse son los puntos A y B, pero un montón de jugadores también consideran saltar a C o extenderse diagonalmente a D.

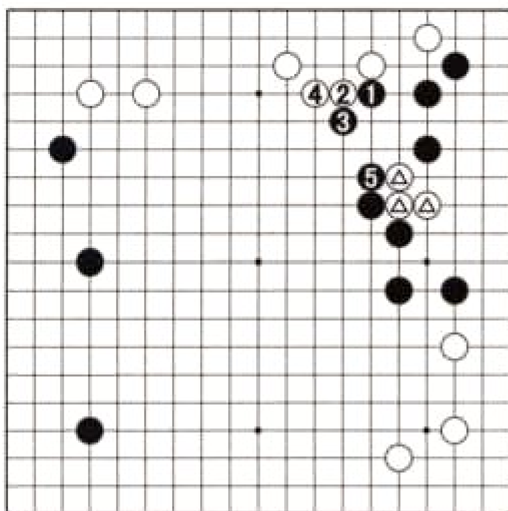
La primera cosa que usted debe hacer cuando se enfrenta con una situación como esta, es tener una idea clara de su objetivo. Es irrazonable para el Negro esperar matar esta piedra. Una meta razonable sería permitirle vivir, pero confinado. Con esta meta en mente, Negro en C se rechaza porque Blanco puede saltar hacia A y sus piedras estarán fuera del alcance de Negro. Extendiéndose diagonalmente con D, Negro tampoco es consistente con el objetivo propuestp porque Blanco de nuevo escapa al centro con E.

¿Qué podemos decir sobre el sombrero en A? Este sombrero es el tipo de movimiento de un ataque severo, que a menudo tiene éxito, pero aquí Blanco podrá salir extendiéndose diagonalmente hacia D. Negro en la izquierda quedará fuerte y afianzará su territorio allí. Pero Blanco escapará hacia el centro y la pared de Negro en la izquierda no podrá utilizarse eficazmente. Esto deja sólo el movimiento o salto de caballo en B. Negro manejará la piedra blanca hacia la pared negra en el lado derecho, permitiendo al Negro construir una pared por fuera y forzando a Blanco a vivir en gote.

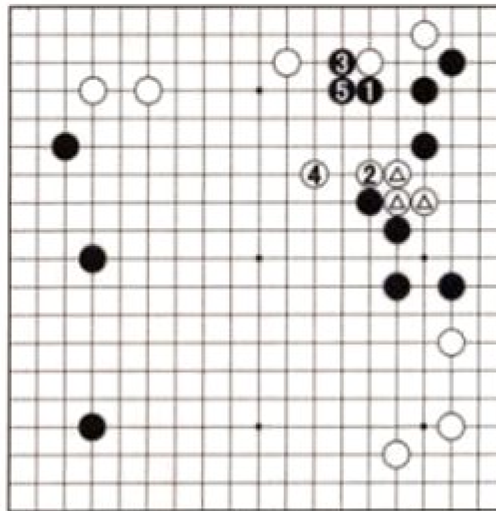
Preparar el apoyo para atacar

Otra buena técnica es la de preparar el apoyo para atacar, atacando piedras en un sector del tablero con el objeto de construir fuerza para capturar o amenazr piedras en alguna otra parte. Aquí hay un ejemplo. Las tres piedras blancas marcadas en *Dia. 5* están cerca de ser sitiadas, pero las pidras negras no están lo suficientemente fuertes para lograrlo. Por consiguiente, negro inicia un ataque en 1 en el sector del rincón. Si Blanco defiende con 2, negro juega un hane en 3. Después de Blanco defiende con 4 y Negro regresa y ataca por afuera a las

marcadas piedras con 5. Estas ya no pueden escapar y no hay suficiente espacio para vivir.



Dia. 5

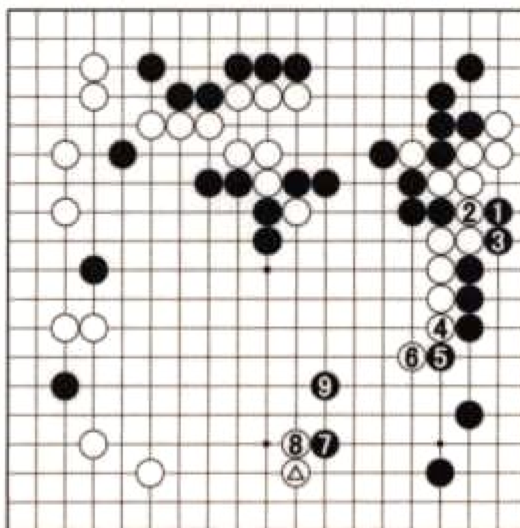


Dia. 6

Por supuesto, Blanco puede decidir salvar sus piedras marcadas jugando en 2 y saltando a 4 in *Dia. 6*. En este caso, Negro jugará 3 y 5, tomando el territorio derecho superior. Negro debe estar satisfecho con el resultado.

Quitando los ojos

Privar a las formaciones rivales de su base (necesaria para hacer dos ojos), es otra efectiva técnica para iniciar un ataque. En *Dia. 7* se aprecia un ejemplo.



Dia. 7

Las nueve piedras Blancas de lateral derecho, tiene salida al centro y no pueden ser separadas. Pero Negro puede jugar en 1, y Blanco se ve forzado a conectar en 2. Negro une su piedra con 3 al grupo principal de ese sector, dejandoa Blanco sin ojos. Blanco ahoras debe encontrar uns salida segura hacia en el centro, y se

extiende con 4 y 6. Pero Blanco 6 no es realmente sente, y Negro puede apoyarse en el hombro de la piedra blanca marcada con 7. Este movimiento también podría llamarse un ataque de división o ataque doble. La lucha feroz sucederá en el centro cuando Blanco intente salvar su grupo que se halla bajo ataque. Negro claramente tiene la iniciativa. Estos son sólo algunos de los principios y técnicas de ataque que usted debe conocer.